
INCA II
WIRACOCHA
(VERSION 1.0)
ITALIANO
DEUTSCH
COKTEL VISION

CREDITS

Scenario and adaptation :	*Yannick CHOSSE - Stéphane RESSOT*
Programming : M.D.O :	*David GIRAUDEAU - Olivier GUERRIER - Yann HUBERT - Denis VACHER - Philippe LAMARQUE - Mathieu MARCIAQ*
Graphics :	*Yannick CHOSSE - Joseph KLUYTMANS - Jeff REY*
Synthetic pictures :	*Frédéric CHAUVELOT*
Synthetic landscapes :	*Bertrand ESPERN - Yannick CHOSSE - Stéphane RESSOT*
Video pictures :	*Yannick CHOSSE - Pascal LEGRAND*
Sound effects :	*Charles CALLET*
Music composed and arranged by :	*Gilles DOUIEB*
Postsynchronization :	*Leslie LANKER - STREIBL - Nicole FAVARD - Dana-Burns WESTBERG - David PINI - Roland WADEN - SCHNASS - Gilbert LEVY*
Publishing :	*Manuelle MAUGER - Anne-Lise PRODEL*
Lay-out :	*Anne-Sophie BAILLY - Carole CORVISY*
Public relations :	*Emmanuelle KREUZ*
Production supervision :	*Roland OSKIAN*

I - LA STORIA

Eldorado fu consacrato Grande Inca dopo aver riunito i tre poteri nascosti nello spazio-tempo dall'Inca Huayna Capac. Oggi personaggio simbolo, egli ha costituito la federazione dei "Quattro Quartieri dell'Impero", letteralmente Tahuantisuyu. In pochi anni, questi quartieri si sono estesi oltre le galassie e solo le "Terre Antiche", il cui potente dignitario è Aguirre il conquistatore, rifiutano di aderire a questa confederazione.

Da qualche tempo un asteroide strano e minaccioso ha raggiunto un'orbita terrestre e ciò ha coinciso con l'inizio di gravi problemi per l'Impero. Le comunicazioni interplanetarie sono, allora, diventate sempre più rischiose, e una serie di catastrofi naturali si è abbattuta sui Suyu in modo inesplicabile. Davanti a quella che sembra essere una minaccia sempre più grande per il suo Impero, Eldorado convoca un Consiglio di Saggi formato dai rappresentanti dei quattro quartieri.

Il figlio che Aclla ha dato a Eldorado, il giovane Atahualpa, ha raggiunto ora l'età per partecipare a tale Consiglio, ma la sua visione della situazione non è frutto di riflessione come è, invece, quella del padre; è l'impeto della giovinezza che domina il suo cuore. Alla luce degli eventi, la profezia di Viracocha, diventa, ancora una volta, decifrabile.

Sarai tu il nuovo eletto, Atahualpa, figlio di Eldorado, vincitore delle forze del male incarnate da Aguirre?

II - PERSONAGGI PRINCIPALI



Atahualpa:

Giovane e impetuoso, è il principe ereditario, il figlio di Eldorado e Aclla, la vergine del sole, promessa all'Inca. Dal bel portamento e di tipo amerindio, Atahualpa è un uomo ardente e affascinante, anche troppo, forse!



Eldorado:

Consacrato Grande Inca alla fine della prima parte di INCA, è il personaggio mitico che ha raccolto attorno alla sua persona l'Unione delle Terre Libere, comunità interplanetaria di tendenza democratica. Questa comunità riunisce i territori in lotta contro l'espansionismo dei dirigenti della Terra Antica. Fisicamente è rimasto lo stesso, a parte qualche ruga, sinonimo di saggezza.



Kelt Cartier:

Archetipo del lupo solitario, egli è un uomo senza età, e il mistero che lo avvolge è accresciuto ancor di più dalla sua indefessa impassibilità. Dai nobili natali, re di cinismo o completo irresponsabile ? Il segreto che lo avvolge deve essere di un'indicibile gravità. Di razza bianca, ha un nome dalla consonanza bretone, e degli abiti tirati fuori, probabilmente, da una o più uniformi, civili? militari?



Doña Angelina:

E' un cacicco del governo Inca, la rappresentante del Suyu "americano" al Gran Consiglio dell'Unione. Personaggio che seduce al primo sguardo, per non dire donna fatale che sa sfruttare il suo fascino (e ne abusa anche!), Doña Angelilna è una meticcia bianca-Amerindia.





Yuna:

E' una donna scienziato spinta dalle ricerche a vivere come un eremita, nel bel mezzo del deserto, tra le sue macchine e le rocce. Conosce tutti gli aspetti magico-mistici del "suo" deserto. Probabilmente di razza bianca, Yuna possiede la panoplia del perfetto e moderno cow-boy, adornata di belle parure di artigianato indigeno. Allea la fragilità di una donna di fascino con la forza dei pionieri.



Aclla:

Come sposa imperiale, e ex-vergine del sole, è l'incarnazione della bellezza, ma è anche l'intelligenza materna, l'intuizione femminile di Eldorado, la grande donna dietro il grande uomo. Sensibile psicologa, i suoi consigli sono preziosi sia per il padre che per l'uomo di Stato.



Aguirre:

Sempre uguale a no stesso, la sua volontà di potenza e di conquista è immensa e sembra averlo spinto ad assumere alte responsabilità all'interno delle Terre Antiche. Questa posizione gli consente di realizzare la sua "missione" e di soddisfare il suo desiderio di vendetta, perché visibilmente non ha dimenticato nulla!



III - ISTRUZIONI

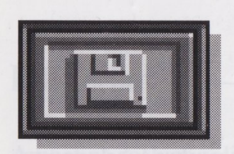
Inca 2 Viracocha è un film interattivo che presenta quattro fasi distinte :

1 - Le fasi narrative
2 - Le fasi d'enigmi
3 - Le fasi di combattimento spaziale
4 - Le altri fasi del combattimento

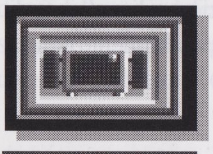
Generalmente in queste fasi, lo schermo è divido in quattro zone che dall'alto al basso sono:

- la barra di icone che appare quando il cursore è portato in alto allo schermo.
- la linea delle servitù o prima linea dello schermo
- la parte centrale dove si svolge l'avventura
- la finestra dei dialoghi in basso allo schermo

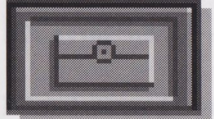
La barra delle icone propone quattro funzioni accessibili cliccando il tasto sinistro del mouse sull'icona desiderata. Un'icona può essere "spenta", a seconda del tipo di fase in corso; in tal modo, la funzione non è più accessibile.



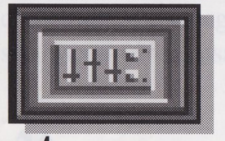
Gestione: permette di "caricare" una partita in corso o di "abbandonare" il gioco. All'inizio di ogni fase interattiva, si mette in azione una salvaguardia automatica. Vi sarà dato, allora, il "nome" dello schermo, iscritto automaticamente nella lista dei nomi di salvaguardia. La scelta "caricare" consente, invece, di ritrovare il gioco nel punto in cui lo avete lasciato. La scelta "abbandonare" permette di uscire dal programma dopo un'ulteriore conferma.



Video: questa funzione è attiva solo nelle fasi di enigmi. Vi rifà vedere ciò che è successo dall'inizio della vostra avventura, come in un vero e proprio film. Per ulteriori informazioni riportatevi al §2 qui di seguito.



Inventario: questa funzione è attiva solo nelle fasi di enigmi. Per ulteriori informazioni riportatevi al §2 qui di seguito.



Opzioni: la scelta "Musica" permette di sopprimere o di inserire l'ambiente sonoro. La scelta "Info" consente la visualizzazione di data, ora, tempo del gioco accumulato, e percentuale di avanzamento.

1 - LE FASI NARRATIVE



Le fasi narrative costituiscono il corpo del film. Dipanano a poco a poco il filo della storia.
Per le versioni non sonore, quando appare il cursore "Clic if OK", cliccate il tasto sinistro del mouse per far apparire i dialoghi.

2 - LE FASI DI ENIGMI

Durante queste fasi, vi troverete di fronte a un enigma che dovrete sciogliere per poter continuare la vostra avventura.
Tutte le zone attive dello schermo sono individuabili grazie al nome della zona che appare nella linea di servitù, spostando il cursore. Queste zone attive sono le sole utili alla soluzione dell'enigma.

Il ruolo dei cursori:



Muovere il cursore sullo schermo corrisponde all'azione di esaminare. Ciò serve a individuare le zone attive, l'uscita e il cambiamento di schermo. Si ha, allora, un cursore freccia. Il nome delle zone attive si iscrive sulla linea di servitù. L'apparizione del cursore "Clic if OK" segnala i testi da leggere che spariscono alla semplice pressione del tasto sinistro del mouse, come nelle fasi narrative.



La barra delle icone:
Oltre alle due funzioni descritte nell'introduzione (gestione, opzioni), troverete le icone seguenti:



Video-audio : un riassunto filmato delle fasi precedenti del gioco può essere consultato a piacimento. Per far ciò disponete di un "videoregistratore". Per vedere il riassunto, scegliete la vostra posizione di entrata grazie ai tasti "IMMAGINE PER IMMAGINE", poi cliccate sul tasto "PLAY". Potrete così visionare fino a 30 minuti (e più) di video ininterrottamente. Durante il riassunto, un semplice clic sul tasto destro del mouse permette di ritornare alla fase d'avventura che avete abbandonato. Sopra al videoregistratore, un impianto Hi-fi vi consentenventario premendo il tasto destro del mouse.di regolare i parametri del suono e di ascoltare i vari pezzi musicali.

Inventario: permette di aprire quest'inventario. L'insieme degli oggetti posseduti appare, allora, sotto forma di cursore. Basta quindi selezionare il vostro oggetto. Potete così accedere al vostro inventario premendo il tasto del mouse.

L'utilizzazione degli oggetti :

Per prendere un oggetto dello schermo, cliccate il tasto sinistro del mouse. L'oggetto si trasforma in cursore. Cliccando sul tasto destro del mouse si mette l'oggetto nell'inventario.

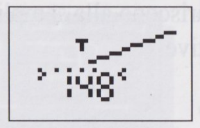
Per utilizzare l'oggetto-cursore su una zona attiva dello schermo, cliccate sul tasto sinistro del mouse. In tal modo, cliccare significa, a seconda del contesto, dare, mostrare, prendere, utilizzare o azionare.

3 - LE FASI DI COMBATTIMENTO SPAZIALE

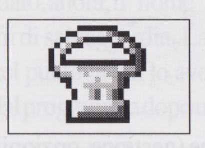
Nel corso dell'avventura, vi sarà chiesto di pilotare dei vascelli spaziali e in particolare il Tumi, il vascello sacro dell'Inca.

Gli obiettivi dei combattimenti che dovrete condurre saranno definiti nel corso dello svolgimento del film.

Due modi, riconoscibili dalla forma del cursore, permettono di manipolare il vascello.



Il modo Pilotaggio



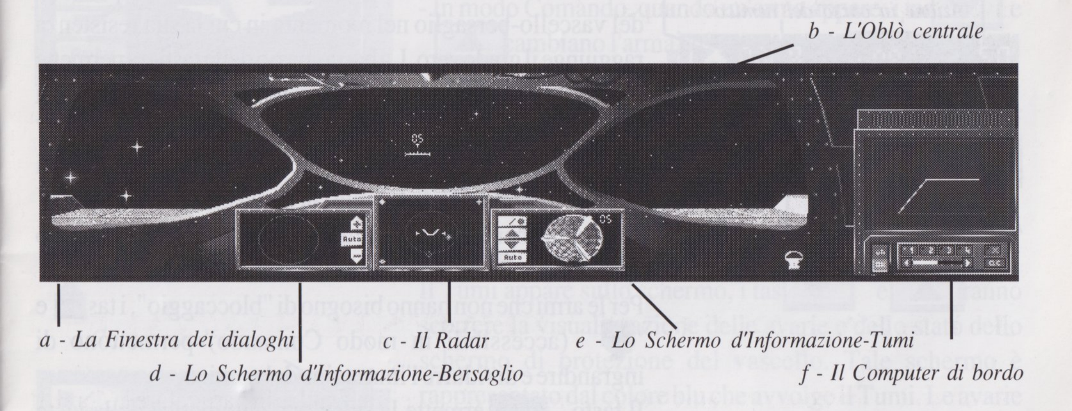
Il modo Comando

Per passare da un modo all'altro, utilizzate il tasto F10 della tastiera.

In modo Pilotaggio, per dirigere il vascello basta usare il mouse o il joystick. Per sparare contro un bersaglio, premete il tasto sinistro del mouse o quello del joystick.

Per trasmettere degli ordini al vascello spaziale, utilizzate la tastiera (vedi tabella pagina 17) o passate in modo Comando, come indicato qui sopra, mediante il tasto F10.

3.1 - IL QUADRO DI BORDO DEL TUMI

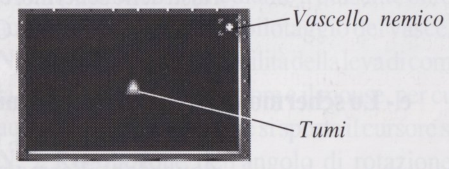


a- Nella finestra dei dialoghi appaiono i dialoghi (per la versione non sonora del film).

b- L'oblò centrale e il suo cursore di mira in modo Pilotaggio:
L'oblò dà una visione esterna. Il cursore indica la direzione del Tumi e la sua velocità in LUM.

Velocità

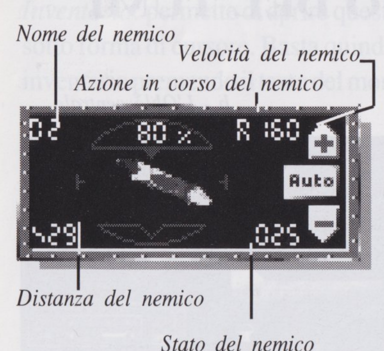
Quando un nemico è selezionato (vedi paragrafo e), appare un vettore di direzione a partire dal centro del cursore che indica la direzione del nemico.



c- Il Radar

Questo strumento serve a localizzare tutti gli oggetti dello spazio rispetto al vascello. In tal modo i pianeti e soprattutto i vascelli nemici (punti gialli) vi sono rappresentati.
Il vostro vascello è simbolizzato al centro. Il Radar è una proiezione su un piano dello spazio che circonda il vascello, così gli oggetti che appaiono sopra sono in realtà davanti, eccetera.

d- Lo schermo d'Informazione-Bersaglio



Questo schermo consente di analizzare ogni vascello nemico selezionato e indica il suo livello di resistenza. La resistenza diminuisce sotto l'effetto dei vostri attacchi fino all'esplosione del vascello-bersaglio nel momento in cui la sua resistenza raggiunge il grado zero. La barra spazio della tastiera permette di far scorrere sullo schermo l'immagine di ogni nemico che si trova davanti al Tumi che volete selezionare. I tasti F6 e F7 permettono di ottenere le stesse informazioni per qualsiasi nemico in agguato, qualunque sia la sua posizione.

Il vascello-bersaglio che si vuole attaccare è indicato da uno spot rosso sull'oblò centrale e sullo schermo del Radar.

Per le armi che non hanno bisogno di "bloccaggio", i tas[+] e [-] (accessibili in modo Comando) permettono di ingrandire e di ridurre l'immagine del nemico.

Il tasto [Auto] ermette la selezione automatica della vista ottimale per ogni vascello-bersaglio selezionato.

Il nome del nemico: CAP indica un capitano, CDT un comandante, ACE un asso, una lettera e un numero: un soldato rappresentato dal suo tipo di vascello e il suo numero d'ordine (ex. D120 per Daga120).

L'azione del nemico è simbolizzata da una lettera: A: attacco - M: spostamento - R: Fuga o HI: velocità ultra rapida.

Lo stato del nemico è indicato in funzione del suo livello di resistenza.

Quando si utilizza il missile IA, lo schermo serve da testimone del "bloccaggio" del vascello-bersaglio; la configurazione di apparizione di questo schermo è, allora, automatica (cfs §3.3.2)

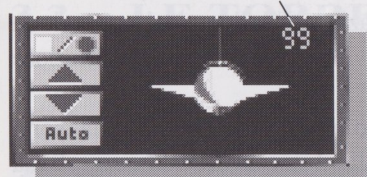
I tasti dello schermo. come la barra del menù, sono accessibili unicamente in modo Comando.

e - Lo schermo d'Informazione-Tumi

Questo schermo dà, in tempo reale, tutte le informazioni riguardanti l'armamento e lo stato del Tumi. Vi si può accedere in modo Comando, per scegliere un'arma o verificare lo stato del Tumi. Tale scelta avviene mediante il pulsante [■ ⁄ ○] cliccandovi sopra si può scegliere di far apparire l'arma selezionata e lo stato del Tumi.

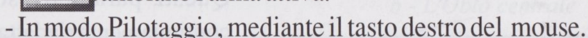
Scelta di un'arma

Contatore di energia



L'arma attiva appare sullo schermo, e il contatore in rosso ne dà la capacità di tiro. Ci sono tre modi possibili per attuare la scelta dell'arma:

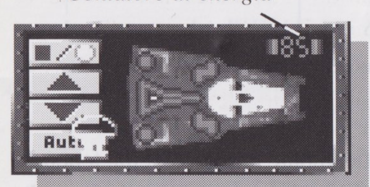
- In modo Comando, quando un'arma appare, i tas e cambiano l'arma attiva.



- In modo Pilotaggio, mediante il tasto destro del mouse.
- Si possono anche utilizzare i tasti F1 (per il cannone), F2 (per i missili), F3 (per i siluri), F4 (per le bombe), F5 (per il grappino) della tastiera (cfr. §3.3).

Stato del vascello

Contatore di energia



Il Tumi appare sullo schermo, i tas e fanno scorrere la visualizzazione delle avarie e dello stato dello schermo di protezione del vascello. Tale schermo è rappresentato dal colore blu che avvolge il Tumi. Le avarie sono segnalate sul Tumi stesso con il colore rosso. L'annientamento del Tumi, sotto i colpi inferti dai nemici, avviene quando lo schermo difensivo è totalmente distrutto e il contatore di energia segna zero.

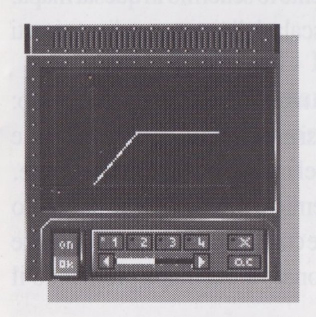
Il tasto "AUTO" permette l'apparizione sistematica dell'ultimo evento che ha visto coinvolto il vascello, o il suo armamento (avarie, cambiamento d'arma, ecc.).



f - Il Computer di bordo (parametri generali)

In modo Comando potete accedere al computer di bordo che si trova alla destra del vostro sedile (bisogna spostarsi a destra rispetto alla posizione di pilotaggio, muovendo il cursore verso il limite destro dello schermo).

Il computer acceso (mediante il pulsante on/off) permette di accedere ai parametri di pilotaggio del vascello che sono:



N. 1 Regolazione di sensibilità della leva di comando: permette la messa a punto tra il cursore e il mouse, per cui più il valore x aumenta, più velocemente si sposta il cursore sullo schermo.

N. 2 Regolazione dell'angolo di rotazione massimo del vascello. Più il valore x aumenta e più le virate sono strette.

N. 3 Parametro di inerzia in rotazione. E' la velocità di reazione del vascello ai cambiamenti di direzione. Più il valore x è alto e più il vascello è reattivo.

N.4 Parametro d'accelerazione. E' la durata del passaggio da una velocità all'altra. Più il valore x aumenta, più l'accelerazione è forte.

Questi parametri sono regolati all'inizio, ma sono continuamente riadattabili dal giocatore. Per far questo basta selezionare il parametro da modificare, poi far variare il suo valore grazie al pulsante "freccia".

Il pulsante AC permette di riportare il parametro selezionato al valore iniziale.

Il pulsante X permette di riportare i quattro parametri al loro valore iniziale.

Nello schermo viene rappresentata la curva di questi valori.

g - Gestione della velocità del Tumi

Il Tumi gestisce automaticamente la sua velocità, tenendo conto del parametro "velocità" del computer di bordo. In modo Pilotaggio, è talvolta utile far variare la sua velocità mediante + o - dei tasti Shift sinistro o Tab della tastiera.

h - La mapa del campo di battaglia



Ad ogni momento è possibile visualizzare l'insieme delle forze presenti su una mapa a due dimensioni. Il tasto F8 della tastiera commuta istantaneamente lo schermo in questa mapa.

- Potete ridurre o ingrandire la scala della mapa mediante i tasti [–] e [+].
- Potete ugualmente spostare la mapa sui lati, in alto e in basso: Sui bordi della mapa, il cursore si trasforma in cursore freccia, e premendo il pulsante sinistro del mouse la mapa può scorrere.
- Uno schermo d'analisi del nemico, più completo di quello della tabella di bordo, fa apparire con chiarezza le caratteristiche del vascello-bersaglio selezionato sulla mapa premendo il pulsante sinistro del mouse.

3.2 - LE TORRETTE DEL TREALBERI

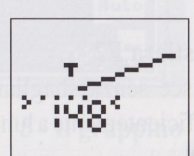
b - L'Oblò centrale

a - La Finestra dei dialoghi *c - Il Radar* *f - Il Computer di bordo*

d - Lo Schermo d'Informazione-Bersaglio *e- Lo Schermo d'Informazione-Vascello*

a- La Finestra dei dialoghi, vedi § 3.1-b

b- L'Oblò centrale e il suo cursore



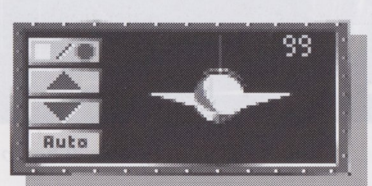
Come quello del Tumi, quest'oblò dà una visione esterna. Vi si può vedere un cursore che consente di prendere di mira un vascello-bersaglio prima di sparare mediante una semplice pressione sul pulsante sinistro del mouse, e ciò qualunque sia l'arma attiva.
Questo cursore è attivo in modo Combattimento.

c, d, e, f - Il Radar, lo Schermo d'Informazione-Bersaglio, lo Schermo d'Informazione-Vascello e il **Computer di bordo** funzionano esattamente allo stesso modo di quelli del Tumi.

3.3 - LE ARMI

Per sparare, portate il nemico al centro dell'oblò poi premete il pulsante del joystick o il pulsante sinistro del mouse. Il numero che appare sul cursore di mira e sullo schermo dell'Informazione-Vascello, è il contatore delle munizioni. Ogni arma possiede caratteristiche specifiche:

1- Il cannone a esplosione atomica

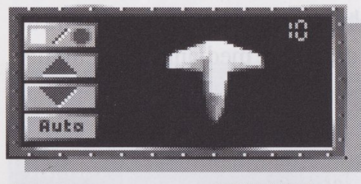


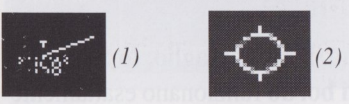
Efficacia del cannone in %



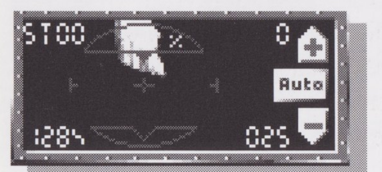
Selezione mediante tastiera: F1
Caratteristiche: non provoca danni molto gravi ma è l'arma più facile da manovrare.
Potenza di tiro: 50 Giga T al secondo.
Utilizzazione: sul cursore di mira, il contatore indica lo stato di riscaldamento del cannone. E' al massimo della sua capacità di tiro per un valore di 99, e se il contatore raggiunge una temperatura di 00, il cannone smette di funzionare. Basta aspettare che si raffreddi perché funzioni di nuovo.

2- Il missile IA:



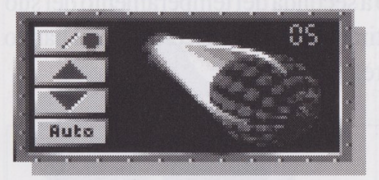


(1) (2)



Selezione mediante tastiera:**F2**
Caratteristiche: colpisce senza sbagliare se si riesce a "bloccare" il nemico sufficientemente a lungo.
Potenza: 100 Giga T
Utilizzazione: Oltre al cursore di mira con contatore di munizioni (1), è attivo un testimone di identificazione Radar (2). Selezionate il nemico, un testimone di identificazione Radar appare nell'oblò, mantenete, allora, il bersaglio nell'oblò fino al suo "bloccaggio". Un vascello-bersaglio è "bloccato" quando le due parti dell'immagine sullo schermo informazione-bersaglio sono allineate e il cerchio di mira lampeggia in rosso. Lanciate dunque il missile che si dirigerà automaticamente sul bersaglio.

3- Il siluro nucleare veroe proprio



Selezione mediante tastiera: F3

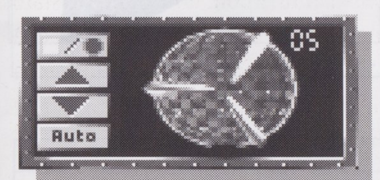
Caratteristiche: grande potenza di tiro, poca maneggevolezza.

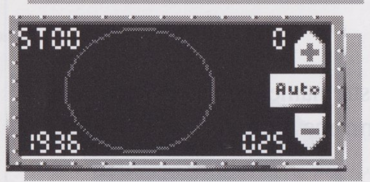
Potenza: 200 Giga T.

Utilizzazione: cursore di mira con contatore di munizioni. Lo schermo d'informazione bersaglio dà le indicazioni per allineare perfettamente la mira.

Quando le quattro frecce sono accese, il bersaglio è allineato.

4 - La bomba a esplosione atomica





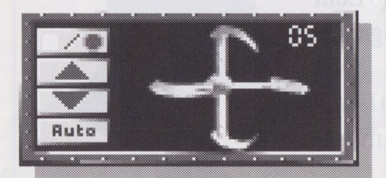
Selezione mediante tastiera: F4

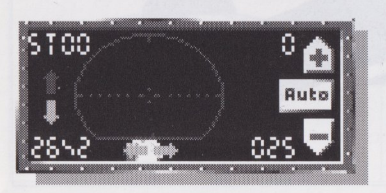
Caratteristiche: l'arma più potente di cui dispone il vascello, poco maneggevole, ma capace di creare dei micro buchi neri. Il Tumi ne possiede poche.

Potenza: 2600 Giga T.

Utilizzazione: cursore di mira con contatore di munizioni. Efficace su grossi bersagli poco mobili.

5 - Il grappino





Selezione mediante tastiera: F5

Caratteristiche: serve principalmente ad abbordare altri vascelli, ma non provoca danni reali.

Potenza: 0,0002 Giga T

Utilizzazione: cursore di mira con contatore di munizioni. Lo schermo d'informazione bersaglio dà indicazioni di direzione per allineare perfettamente la mira.

Quando le quattro frecce sono accese, il bersaglio è allineato.

3.4 - I NEMICI

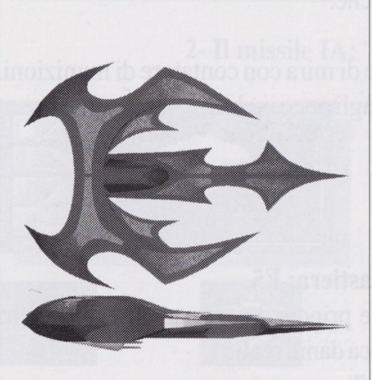
Ogni nemico può reagire in modo diverso a seconda del temperamento del suo pilota e della configurazione del combattimento. I vari vascelli nemici hanno caratteristiche proprie che è utile conoscere.



1 - Le Statue Iniziatiche:

Queste statue non sono dei veri e propri nemici, ma dei bersagli d'allenamento.
Non sono armate e non possono danneggiare il Tumi.

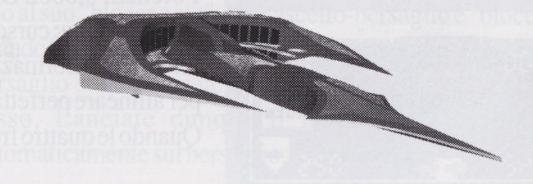


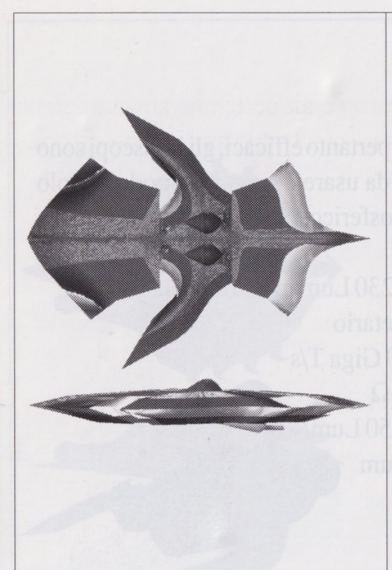


2 - Le Daghe:

Sono degli intercettori estremamente maneggevoli e con poca autonomia. Il loro armamento è sofisticato e navigano solo nello spazio.

Velocità massima: 160 Lum
Potenza di tiro: 50 Giga T/s
Resistenza: 250 Sp Ω
Maneggevolezza: 150 Lum/s
Autonomia: 1400 Xlum

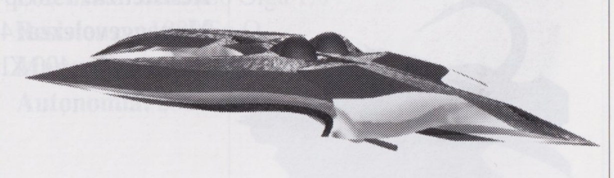


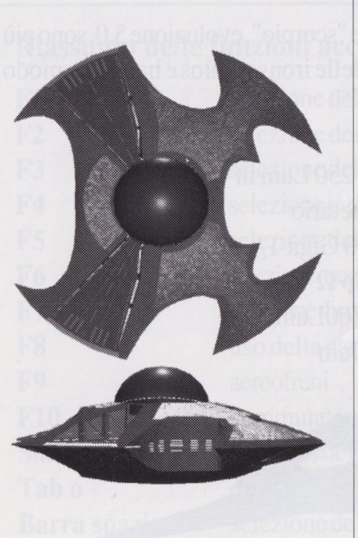


3 - Le aracnodaghe:

Ultima versione delle daghe, più potenti e più facili da maneggiare, non penetrano nell'atmosfera:

Velocità massima: 200 Lum
Potenza di tiro: 100 Giga T/s
Resistenza: 500 Sp Ω
Maneggevolezza: 300 Lum/s
Autonomia: 1600 Xlum

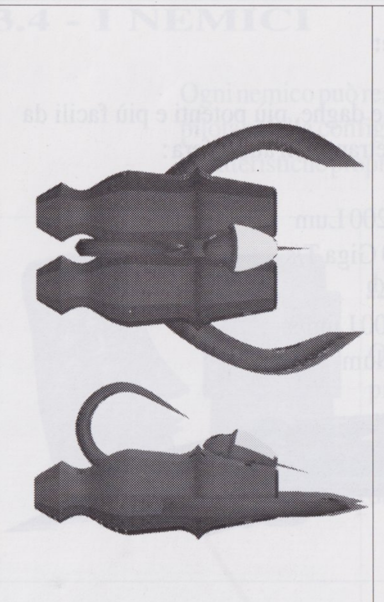




4 - La base orbitale

E' una stazione porta-intercettori: serve anche da posto di frontiera spaziale per le Terre Antiche. La sua sicurezza è assicurata da una squadra di daghe imbarcate.

Velocità massima: 20 Lum
Potenza di tiro: 25 Daghe
Resistenza: 2500 Sp Ω
Meneggevolezza: 0.5 Lum/s
Autonomia: illimitata

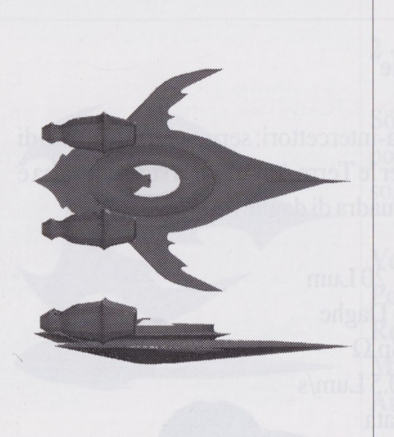


5 - Gli ironscorpi

Vascelli più antichi e pertanto efficaci, gli ironscopi sono estremamente facili da usare e hanno un modo di volo misto: spaziale e atmosferico.

Velocità massima: 230 Lum in volo spaziale, 0,3 Lum in volo planetario
Potenza di tiro: 150 Giga T/s
Resistenza: 750 Sp Ω
Maneggevolezza: 450 Lum/s
Autonomia: 400 Xlum

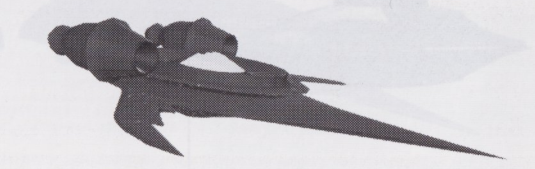


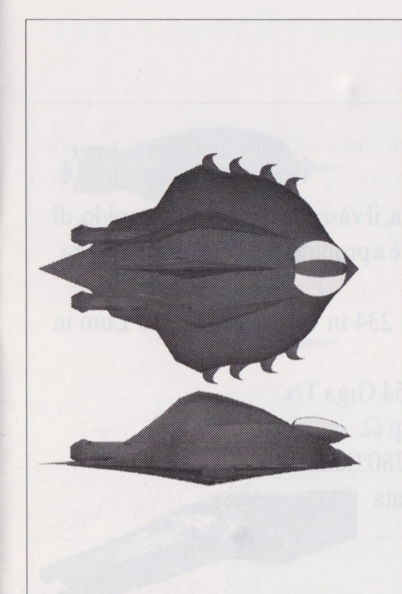


6 - I Reattori

Vascelli di tradizione "scorpio", evoluzione 5.0, sono più rapidi e più potenti delle ironscorpios e hanno un modo di volo ironscorpi.

Velocità massima: 250 Lum in volo spaziale, 0.5 Lum in volo planetario
Potenza di tiro: 200 Giga T/s
Resistenza: 1000 Sp Ω
Maneggevolezza: 700Lum/s
Autonomia: 300 Xlum





7 - I Bombers

Sono dei bombardieri tattili, poco maneggevoli ma molto resistenti; hanno un modo di volo misto e una temibile potenza di tiro. Furono sviluppati in occasione della terza ondata di conquiste delle Terre Antiche.

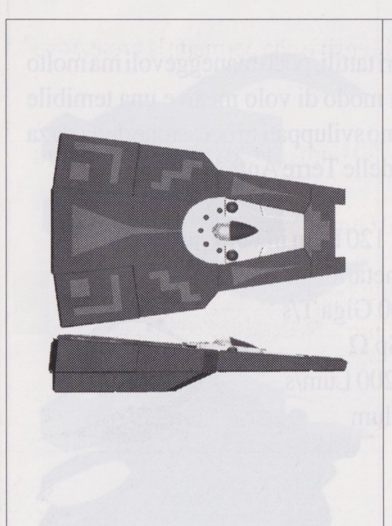
Velocità massima: 120 Lum in volo spaziale, 0.2 Lum in volo planetario
Potenza di tiro: 300 Giga T/s
Resistenza: 1000 Sp Ω
Maneggevolezza: 200 Lum/s
Autonomia: 200 Xlum



Riassunto delle funzioni accessibili attraverso la tastiera:

F1	selezione del cannone a esplosione atomica
F2	selezione del missile AI
F3	selezione del siluro nucleare proprio
F4	selezione della bomba a esplosione atomica
F5	selezione del grappino
F6	selezione ascendente del vascello-bersaglio presente sul campo di battaglia
F7	selezione discendente del vascello-bersaglio presente sul campo di battaglia
F8	uso della carta del campo di battaglia
F9	aereofreni
F10	commutatore modo Pilotaggio/modo Comando
Shift sinistro o +	aumento della velocità
Tab o -	diminuzione della velocità
Barra spazio	selezione del vascello-bersaglio davanti al Tumi

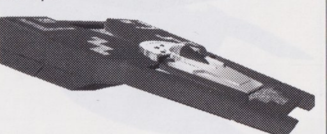
3.5 I VASCELLI AMICI

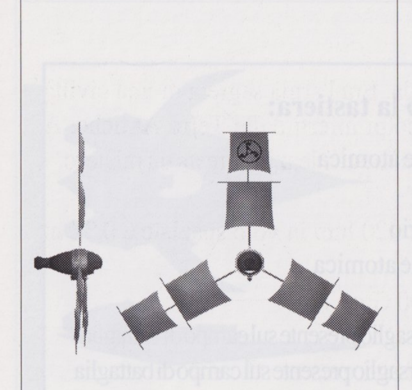


Il Tumi

Arma sacrificale Inca, il vascello di Eldorado, rapido, di facile uso e potente, è a propulsione stratomica.

Velocità massima: 234 in volo spaziale, 0.5 Lum in volo planetario
Potenza di turo: 254 Giga T/s
Resistenza: 1200 Sp Ω
Maneggevolezza: 780 Lum/s
Autonomia: illimitata

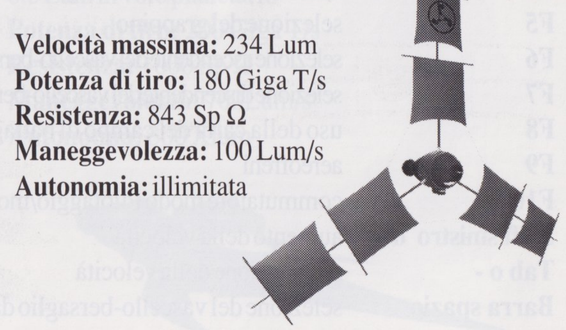




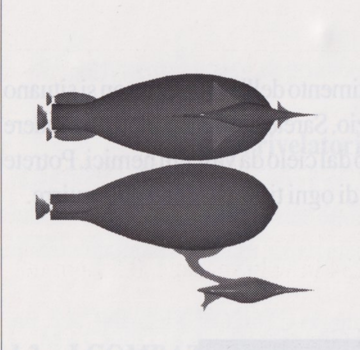
Il trealberi

Nave mercantile di antica concezione ma di robustezza e affidabilità incomparabili. Capta l'energia necessaria alla sua propulsione grazie alle sue vele solari. E' a propulsione fotomica.
Oltre alle sue torrette di difesa, è equipaggiata con una scialuppa d'intervento:

Velocità massima: 234 Lum
Potenza di tiro: 180 Giga T/s
Resistenza: 843 Sp Ω
Maneggevolezza: 100 Lum/s
Autonomia: illimitata

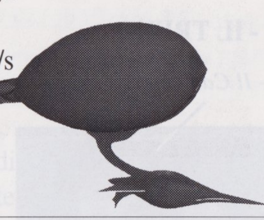


La scialuppa d'intervento

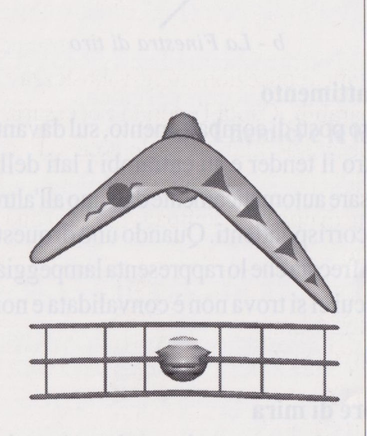


E' un piccolo caccia difensivo che permette la protezione del trealberi.

Velocità massima: 180 Lum in volo spaziale e 0.2 Lum in volo planetario
Potenza di tiro: 150 Giga T/s
Resistenza: 350 Sp
Maneggevolezza: 300 Lum/s
Autonomia: 200 XLum

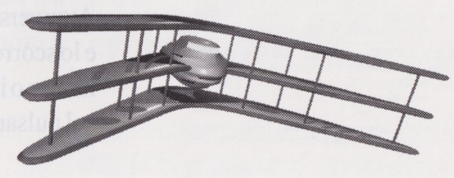


Il Boomerang

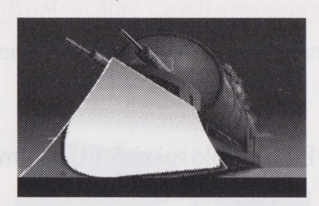


Vascello di leggenda. Era l'arma segreta di una civiltà scomparsa sotto i colpi inferti dalle Terre Antiche. A tutt'oggi il segreto della sua ideazione resta un mistero.

Velocità massima: 220 lum in volo spaziale e 0,32 in volo planetario
Potenza di tiro: 200 Giga T/s
Resistenza: 300 sp Ω
Maneggevolezza: 180 Lum/s
Autonomia: 410 Xlum

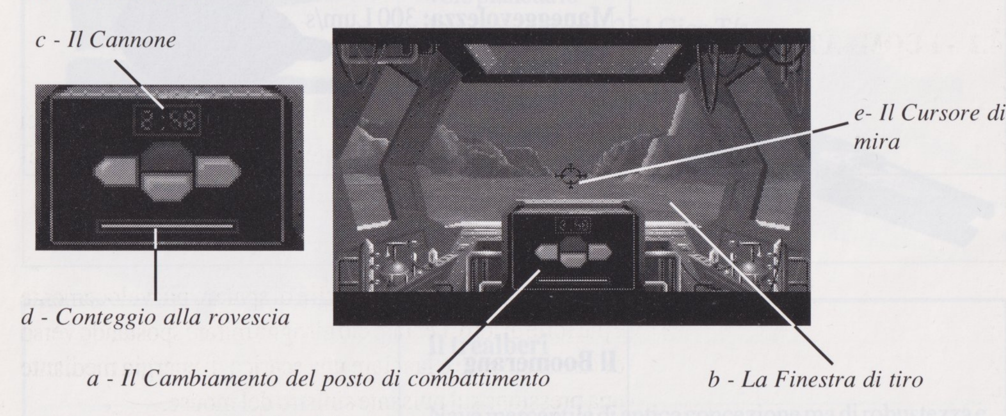


4 - LE ALTRE FASI DEL COMBATTIMENTO (a terra)



Le fasi di azione-combattimento dell'avventura non si situano esclusivamente nello spazio. Sarete in effetti portati a difendere un treno in corsa attaccato dal cielo da vascelli nemici. Potrete così incontrare guerrieri di ogni tipo assoldati da Aguirre.

4.1 - IL TRENO



a- Il Cambiamento del posto di combattimento

Il treno possiede quattro posti di combattimento, sul davanti della locomotiva, dietro il tender e su entrambi i lati della locomotiva. Si può passare automaticamente dall'uno all'altro cliccando sulle frecce corrispondenti. Quando uno di questi posti viene attaccato, la freccia che lo rappresenta lampeggia. La freccia del posto in cui ci si trova non è convalidata e non si accende mai.

b- e- La Finestra di tiro e il suo Cursore di mira

Attraverso questa finestra si possono vedere arrivare i nemici e lo scorrere del paesaggio. Il cursore di mira si sposta con il mouse o il joystick, il tiro si effettua mediante una pressione sul pulsante sinistro del mouse o sul pulsante del joystick.

c - Il Conteggio alla rovescia

In fase di combattimento, rivela automaticamente il tempo necessario al treno per raggiungere il riparo più vicino (hangar, tunnel, etc.).

d - Il rivelatori dello stato del treno

Questo contatore indica lo stato del treno in % di resistenza. Il treno è fuori uso quando il contatore indica 0.

4.2 - I COMBATTIMENTI ANTIPERSONALI

Nel corso del film, può accadere che nelle fasi di avventura si incontrino dei guerrieri assoldati da Aguirre. Sono generalmente armati di piccole armi "antipersonali" che maneggiano con destrezza.

1 - Il modo di combattimento

Il solo mezzo per neutralizzarli è di sparare più velocemente e più forte di loro. Per fare ciò bisogna mirare spostando verso di loro il cursore e lanciare una scarica di energia mediante una pressione sul pulsante sinistro del mouse.

2 - I nemici e le loro armi

a) I conquistadores sono armati di piccoli pugnali che nascondono

b) I Samurai sono armati di Shuri-ken, arma da tiro a forma di stella dalle lame estremamente affilate.

IV AVVIAMENTO

1 - IBM PC E COMPATIBILI, DISCO RIGIDO

Inserite il dischetto 1 nel drive A - o B - e digitate **A : INSTALL**, poi convalidate, o **B: INSTALL**, poi convalidate e seguite le istruzioni d'installazione che appaiono sullo schermo. L'installazione all'occorenza vi lascia la scelta del disco rigido: C:, D:, E:,... all'occorrenza, ma crea automaticamente una sotto-directory COKTEL\INCA2.

Per lanciare il gioco, portatevi nella directory COKTEL digitando **CD COKTEL\INCA2**, poi convalidate, quindi **INCA2** e di nuovo convalidate.

2 - IBM PC E COMPATIBILI - CDROM (rispettando la norma MPC)

Inserite il CD nel lettore CD ROM.

Dal drive del CD (per esempio D:), digitate **INSTALL** e seguite le istruzioni visualizzate sullo schermo. Dopo l'installazione, per rilanciare il gioco, basta posizionarsi nella directory COKTEL digitando **CD COKTEL\INCA2**, convalidate, e digitare **INCA2** e convalidate.

Salvaguardia:

è posta automaticamente in un sotto-repertorio INCA 2\SAVE. Potete così cancellare il gioco INCA 2 (per questioni di spazio, per esempio), ma conservare le vostre salvaguardie del gioco.

OSSERVAZIONO :

A/ Se desiderate cambiare la configurazione della scheda sonora del vostro PC, posizionatevi nella directory COKTEL\INCA2 digitando **CD COKTEL\INCA2** e convalidate, poi lanciate il gioco digitando **SETUP** e convalidate. Un quadro vi permette di modificare la vostra configurazione.

B/ SE LA CAPACITA ' DELLA RAM NON E' SUFFICIENTE (questo è indicato sullo schermo al momento dell'installazione).

1. Accertatevi di disporre di un gestore di memoria estesa di tipo HIMEM.
2. Verificate che la memoria estesa così gestita non sia già stata utilizzata da altri programmi (ex: SMARTDRIVE, PC-CACHE, etc.)

C/ Per una migliore utilizzazione delle capacità della vostra macchina, comprimete spesso il vostro disco rigido (es: con l'utilitary COMPRESS).

D/ Se vi fossero problemi, dopo aver verificato tutti i precedenti punti potete regolare la configurazione della vostra scheda sonora (canale DMA e numero di IRQ). Per fare ciò, utilizzate l'"opzione configurazione" avanzata dal menu di selezione.

Riportatevi alla guida d'installazione della vostra scheda sonora per aggiungere il missaggio delle diverse fonti sonore (per esempio: Musica ADLIB, voce e effetti sonori SOUNDBLASTER o altri e su CD-ROM: Musica HI-FI).

3 - MACINTOSH - DISCO RIGIDO E CD ROM

Installazione :

Inserite il dischetto 1 o il CD nel lettore. Apparirà cosi una icona **INSTALL**. Cliccatevi sopra du volte. Si potrebbe visualizzare un messaggio che vi permetterà di migliorare la qualità sonora del vostro software : « Desiderate installare la versione 3.0 del gestore sonoro nel sistema di cartelle ? ».

- Rispondendo **NO** effettuereto una installazione normale secondo le istruzioni dello schermo e rispondendo alla domanda : « Desiderate lanciare INCA2 dallo "desktop" ? »
- Rispondendo **SI'**, il gioco si installa normalmente; rispondete alla domanda : « Desiderate lanciare INCA2 dallo "desktop" ? » Successivamente apparirà un nuovo messaggio : « Avete installato il gestore sonoro 3.0. Per attivalro è sufficiente resettare il vostro computer ». Confermate la scelta con « **resettare** ».

Avvio :

- Dallo "desktop" : accendete il vostro PC e cliccate due volte l'icona **INCA2**.
- Dalla cartella COKTEL : accendete il vostro computer, accedete al disco rigido e successivamente alla cartella COKTEL, poi passate alla cartella INCA2 e cliccate due volte sull' icona **INCA2**.

PASSARE IL TEST DI PROTEZIONE (eccetto CD ROM)

Disponete di un libretto composto di colori contrassegnati da una lettera e un numero.

Il test si svolge su uno schermo dove appaiono tre riquadri e 8 tasti colorati e numerati.

Appare, poi, un codice composto da una lettera e un numero di tre cifre. Es : C127.

Prendete il vostro libretto e individuate il colore della casella indicata dalle sue coordinate.

Digitate sulla tastiera la cifra corrispondente al suddetto colore e poi convalidate.

AVVIAMENTO

1 - IBM PC E COMPATIBILI, DISCO RIGIDO

Inserite il dischetto 1 nel [illegible] e digitate [illegible] INSTALL [illegible] poi convalidate e seguite le istruzioni d'installazione che appaiono sullo schermo [illegible] all'occorrenza vi lascia la scelta del disco rigido: C., D., E.,... all'occorrenza, ma [illegible] una sotto-directory COKTEL\INCA2.

Per lanciare il gioco, portatevi nella directory COKTEL digitando CD COKTEL\INCA2, poi convalidate, quindi INCA2 e di nuovo convalidate.

2 - IBM PC E COMPATIBILI - CDROM (rispettando la norma MPC)

Inserite il CD nel lettore CD ROM.

Dal drive del CD (per esempio D:), digitate INSTALL e seguite le istruzioni visualizzate sullo schermo. Dopo l'installazione, per rilanciare il gioco, basta posizionarsi nella directory COKTEL digitando CD COKTEL\INCA2, convalidate, e digitare INCA2 e convalidate.

Salvaguardia:

è posta automaticamente in un sotto-repertorio INCA2\SAVE. Potete così cancellare il gioco INCA 2 (per questioni di spazio, per esempio), ma conservare le vostre salvaguardie del gioco.

OSSERVAZIONI :

A/ Se desiderate cambiare la configurazione della scheda sonora del vostro PC, posizionatevi nella directory COKTEL\INCA2 digitando CD COKTEL\INCA2 e convalidate, poi lanciate il gioco digitando SETUP e convalidate. Un quadro vi permette di modificare la vostra configurazione.

B/ SE LA CAPACITA' DELLA RAM NON E SUFFICIENTE (questo è indicato sullo schermo al momento dell'installazione).

1. Accertatevi di disporre di un gestore di memoria estesa di tipo HIMEM.
2. Verificate che la memoria estesa così gestita non sia già stata utilizzata da altri programmi (es: SMARTDRIVE, PC-CACHE, etc.)

C/ Per una migliore utilizzazione delle capacità della vostra macchina, comprimete spesso il vostro disco rigido (es: con l'utilitary COMPRESS).

I - DIE GESCHICHTE

Eldorado wurde zum Großen Inka erwählt, da er die drei Gewalten vereinen konnte, die von seinem Ahnen Huayna Capac im Zeitenraum verborgen wurden. Heute verkörpert er damit die Einheit der "vier Himmelsviertel des Reiches". In den letzten Jahren haben sich diese Himmelsbezirke über die Galaxien ausgebreitet, aber die "Erde der Vorfahren" , unter der festen Herrschaft von Aguirre dem Konquistador, weigert sich als letzte Bastion immer noch, sich dem Bund der Himmelsviertel anzuschließen.

Seit kurzen jedoch wird das Reich von einem seltsamen Asteroiden bedroht, der eine Umlaufbahn um die Erde eingenommen hat. Anderen schweren Problemen für das Inkareich sind dadurch neben die interplanetarischen Nachrichtenverbindungen immer unzuverlässiger und eine Serie von Naturkatastrophen sucht die Suyus heim, ohne das man bisher eine Erklärung dafür gefunden hätte. Angesichts dieser Gefahr, ruft Eldorado den Rat der Weisen ein, der aus Vertretern der vier Himmelviertel des Inkareiches besteht.

Aclla hat Eldorado einen Sohn, den jungen Atahualpa geboren, der inzwischen alt genug ist, um am Rat der Weisen teilzunehmen. Aber Atahualpa ist stürmisch und impulsiv; sein Herz wird von Tatendrang bestimmt. Erneut wird die Prophezeiung von Wiracocha ein besonderes Licht auf die Ereignisse werfen.

Bist du, Atahualpa, Sohn Eldorado's, der neue Auserwählte, der Sieger über die Gewalten des Bösen, die sich in der Figur von Aguirre verkörpern?

II - DIE WICHTIGSTEN FIGUREN



Atahualpa:

Der Erbprinz - Sohn von Eldorado und Aclla, die dem Inka vorbehaltene Sonnenjungfrau - ist jung und tatendurstig. Ein vollbütiger indianischer Prachtkerl, und äußerst liebenswürdig, vielleicht ein wenig zu sehr...

Eldorado:

Er wurde am Ende der ersten Episode INCA zum Großen Inka geweiht und ist eine mythische Figur, der es gelingt, die Union der Befreiten Gebiete, eine interplanetarische Gemeinschaft mit demokratischen Tendenzen, um sich zu vereinen. In dieser Gemeinschaft haben sich alle Territorien zusammengeschlossen, die gegen die Expansionsgelüste der Herren der Alten Erde kämpfen. Eldorado scheint kaum gealtert, nur einige Falten lassen erkennen, daß er an Weisheit gewonnen hat.



Kelt Cartier:

Das Urbild des "einsamen Wolfs" und ein anscheinend altersloser, geheimnisvoller Mensch, dessen Undurchdringlichkeit noch zu seiner Aura beiträgt. Handelt es sich um einen blasierten Zyniker oder um einen völlig verantwortungslosen Abenteurer? Das Geheimnis, das ihn umwittert, muß außergewöhnlich schwerwiegend sein. Kelt ist ein Weißer, trägt einen anscheinend bretonischen Namen und Kleider, die wohl aus den Beständen verschiedener Armeen oder zivilen Uniformen zusammengestückelt wurden.



Doña Angelina:

Kazike der Inkaregierung und Vertreterin des "amerikanischen" Suyu im Großen Rat der Union. Verführerische Person, um nicht zu sagen "femme fatale", die es versteht ihre Reize einzusetzen (und sogar für Eigeninteressen auszubeuten). Sie stammt aus einer Verbindung der weißen Rasse mit Amerindianern.

Yuna:



Eine Wissenschaftlerin, die sich im Laufe ihrer Forschungen immer weiter in die Wüste zurückgezogen hat, wo sie wie eine Einsiedlerin inmitten ihrer Instrumente und nackten Felsen haust. Sie kennt alle magischen und mystischen Geheimnisse "ihrer" Wüste. Sie stammt vermutlich von weißen Eroberern ab und trägt die Ausstattung eines modernen Cowboys, verziert mit einigen Stücken aus Indio-Handarbeit. Sie vereint die Zerbrechlichkeit einer charmanten Dame mit der Kraft der Pioniere.

Aclla:



Als Gemahlin des Inka und ehemalige Sonnenjungfrau verkörpert sie Schönheit, aber auch mütterliche Intuition und Intelligenz. Sie ist als gute Psychologin eine unverzichtbare Hilfe für ihren Gatten, dem sie mit Rat und Tat zur Seite steht, sei es für seine Aufgaben als Staatsmann oder bei seinen Problemen als Vater Atahualpa's.

Aguirre:



Sein Durst nach Macht und Eroberung, mit dem er sich an die Spitze der Regierung der Alten Erde gebracht hat, sind ungebrochen. In dieser Position kann der Konquistador die Verantwortung seiner "Mission" mit seiner Lust nach Rache verbinden, denn offensichtlich hat er nichts vergessen, noch vergeben!

III - SPIELANLEITUNG

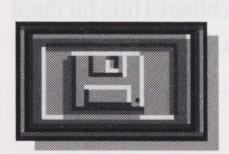
Inca2 Wiracocha ist ein interaktiver Film mit vier verschiedenen Gruppen von Szenen:

1 - Erzählende Sequenzen
2 - Rätsel
3 - Raumkampf
4 - Andere Kampfsequenzen

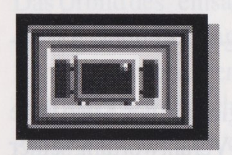
In allen diesen Szenen ist der Bildschirm in vier Zonen aufgeteilt. Von oben nach unten:

- die Ikonenleiste, die auftaucht, wenn der Kursor an den oberen Bildschirmrand bewegt wird
- die Funktionszeile oder erste Bildschirmzeile
- der Mittelteil, in dem das Abenteuer abläuft
- das Dialogfenster im unteren Bildschirmteil

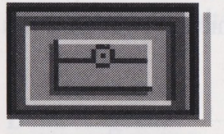
Die Ikonenleiste bietet vier Funktionen, die durch Klicken mit dem linken Mausknopf greifbar sind. Eine Ikone kann je nach der gerade laufenden Szene "erloschen" sein, d.h. das die entsprechende Funktion vorübergehend nicht zur Verfügung steht.



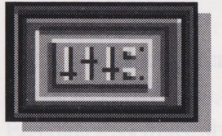
Verwaltung: erlaubt das "Laden" einer Spielpartie oder den "Ausstieg". Zu Beginn jeder interaktiven Sequenz wird automatisch gespeichert. Der "Name" des Bildschirms wird dann vorgegeben und in die Liste der Speichernamen aufgenommen. Die Option "Laden" erlaubt Ihnen damit, das Spiel dort weiterzuführen, wo Sie vorher aufgehört haben. Die Option "Ausstieg" gibt Ihnen Gelegenheit, nach Bestätigung dieser Wahl, das Programm zu verlassen.



Video: Diese Funktion ist nur in den Rätselsequenzen aktiv. Sie erlaubt Ihnen, Ihre Abenteuer von Anfang bis zum jeweiligen Spielstand wie einen Film ablaufen zu lassen. Für weitere Informationen siehe den folgenden Absatz 2.



Inventar: Diese Funktion ist nur in den Rätselsequenzen aktiv. Für weitere Informationen siehe den folgenden Absatz 2.



Optionen: "Musik" gibt Ihnen die Möglichkeit, die musikalische Untermalung ein- oder auszuschalten. "Info" gibt Ihnen das Datum, die Uhrzeit, die kumulierte Spielzeit und den Fortschrittsgrad im Spiel an.

1 - ERZÄHLENDE SEQUENZEN



Diese bilden die verschiedenen Szenen des Films und führen Sie immer weiter in die Geschichte von INCA 2 ein.
Für nicht mit Ton unterlegte Versionen, mit dem linken Mausknopf klicken, wenn der Kursor "Click if OK" auftaucht: damit werden die Dialogtexte angezeigt.

2 - RÄTSELSEQUENZEN

In dieser Szenengruppe müssen Sie ein Rätsel lösen, um den weiteren Verlauf des Abenteuers kennenzulernen. Alle aktiven Bildschirmzonen können dadurch identifiziert werden, daß auf der Funktionszeile die Beschreibung der Zone auftaucht, wenn der Kursor über den Bildschirm bewegt wird. Nur diese aktiven Bildzonen dienen zur Lösung des jeweiligen Rätsels.

Der Kursor:



Durch Bewegung des Kursors über den Bildschirm können Sie die Lage der aktiven Zonen feststellen, aus dem Spiel Aussteigen, oder zu einem anderen Bildschirm übergehen.
Dabei hat der Kursor die übliche Pfeilform. Die Bezeichung der aktiven Zonen erscheint bei Berührung derselben auf der Funktionszeile.



Der Kursor "Click if OK" signalisiert Ihnen Lesetexte. Wenn Sie diese nicht sehen möchten, genügt es wie in den Erzählsequenzen, auf den linken Mausknopf zu klicken.

Die Ikonenleiste:
Außer den bereits beschriebenen Funktionen (siehe Einleitung: Verwaltung, Optionen), finden Sie hier folgende Ikonen:
Video-Audio:
Eine gefilmte Zusammenfassung der bisher zurückgelegten Spielphasen kann nach Belieben



abgerufen werden. Dazu steht Ihnen ein "Videorecorder" zur Verfügung. Um die Zusammenfassung abzuspielen, wählen Sie Ihre Position mit den "Einzelbild"-Tasten und klicken dann auf "Play". Damit können Sie bis zu 30 Minuten (und mehr) ununterbrochene Videosequenzen abspielen. Während die Zusammenfassung eingespielt wird, genügt ein Klicken auf den rechten Mausknopf, um in die Phase des Abenteuers zurückzukehren, in der Sie sich vorher befanden. Auf dem Videorecorder steht eine Stereoanlage, an der Sie den Ton regeln und die Musikstücke abspielen können.

Inventar: Dient zum Öffnen des Inventars und zur Anzeige der zur Verfügung stehenden Objekte. Diese sind als verschieden geformte Kursoren griffbereit. Sie müssen nur den gewünschten Gegenstand anklicken, um ihn einsetzen zu können. Sie können aber auch durch Klicken auf den Mausknopf Zugriff auf das Inventar erhalten.

Einsatz von Gegenständen:

Um einen Gegenstand am Bildschirm "aufzunehmen", genügt es, mit dem linken Mausknopf darauf zu klicken. Damit verwandelt sich das Objekt in einen Kursor. Klicken mit dem rechten Mausknopf bringt das Objekt ins Inventar ein.

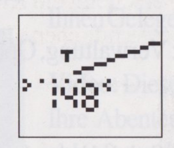
Um einen Objektkursor auf einer aktiven Bildschirmzone einzusetzen, müssen Sie mit dem linken Mausknopf klicken. Damit kann ein "Klick" verschiedene Funktionen je nach dem Zusammenhang haben, wie etwa: Geben, Zeigen, Benutzen oder Ingangsetzen.

3 - DIE PHASEN DES RAUMKAMPFS

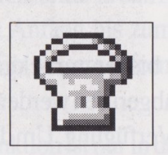
Im Laufe des Abenteuers werden Sie einige Raumschiffe lenken, insbesondere das TUMI, das heilige Boot des Inka.

Die Kampfziele werden Ihnen jeweils im Verlauf des Films erläutert.

Zwei Funktionsmodi des Kursors stehen Ihnen als Piloten im Raumflug zur Verfügung.



Flugmodus



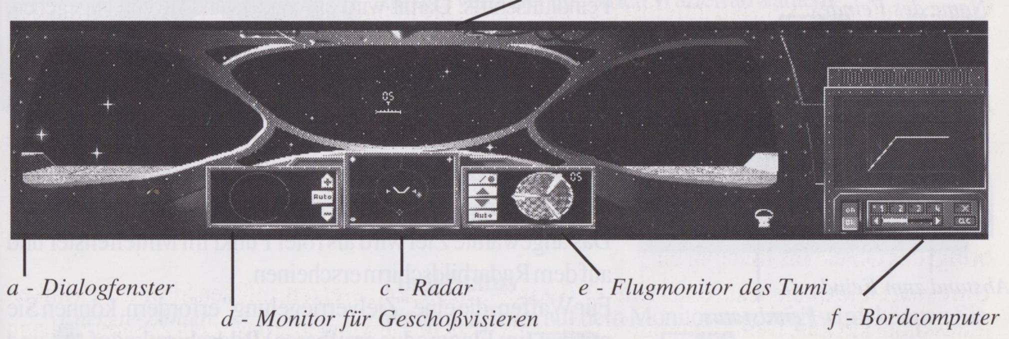
Steuermodus

Um von einem Funktionsmodus zum nächsten überzugehen, Funktionstaste F10 drücken.

Im Flugmodus genügt es, die Maus oder den Joystick zu bewegen, um das Raumschiff auf Kurs zu halten. Zur Waffenbetätigung den linken Mausknopf oder den Knopf des Joysticks betätigen.

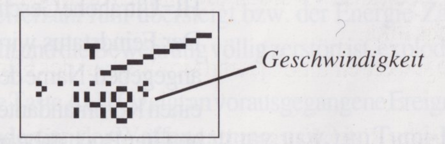
Sie können, um Ihre Kommandos an das Raumschiff zu übermitteln, entweder die Tastatur benutzen (siehe Tafel Seite 41), oder wie oben angegeben durch Funktionstaste F10 in den Steuermodus übergehen.

3.1 - COCKPIT DES TUMI

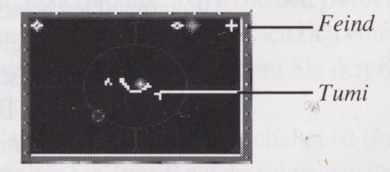


a - Im Dialogfenster erscheinen Sprechtexte (gilt nur für nicht vertonte Versionen des Spiels).

b - Mittelfenster des Tumi mit dem Kursor für Zieldefinition im Flugmodus: Das Mittelfenster zeigt den umgebenden Luftraum. Der Kursor gibt die Flugrichtung des Tumi und seine Geschwindigkeit in LUM.



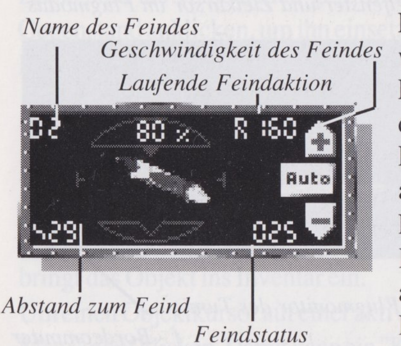
Wenn ein Feind anvisiert wurde (siehe § **e**) erscheint ein Richtungsvektor im Zentrum des Kursors, der die Flugrichtung des feindlichen Flugkörpers anzeigt.



c - Radar

Diese Instrument dient zur Erkennung von Objekten im Raum und ihrer Position zum Luftschiff. Angezeigt werden Planeten, und insbesondere feindliche Raumschiffe (gelbe Punkte). Ihr Raumschiff wird im Zentrum des Radarschirms symbolisch dargestellt. Der Radar stellt eine Projektion des Raums um das Tumi dar, die auf eine Ebene reduziert ist. Damit erscheinen vor dem Tumi liegende Objekte über dem Tumi-Symbol, und auf der Rückseite liegende Objete außerhalb des Kreises.

d - Geschoß-Info-Monitor



Dieser Bildschirm erlaubt eine Analyse jedes angewählten Feindluftschiffs. Damit wird ein Widerstandsniveau angegeben, welches z.B. durch Ihre Attacke geringer wird, bis das anvisierte Luftschiff explodiert (d.h. sein Widerstandsniveau fällt auf Null). Mit der Leertaste der Tastatur können Sie am Bildschirm alle Feindflugkörper im Luftraum vor dem Tumi anzeigen, die Sie anvisieren möchten. Die Tasten F6 und F7 erlauben die Anwahl aller Feindflugkörper, gleich welcher Position im Bezug zum Tumi.

Das angewählte Ziel wird als roter Punkt im Mittelfenster und auf dem Radarbildschirm erscheinen.

Für Waffen, die eine "Zielverriegelung" erfordern, können Sie mit den (im Flugmodus greifbaren) Bildschirmknöpf und e Anzeige des Feindobjekts vergrößern bzw. verkleinern. Die Bildschirmtast rlaubt die automatische Einstellung der optimalen Sicht für jedes angewählte Zielobjekt.

Die Feindaktion wird durch einen Buchstaben wiedergegeben: A=Attacke, M=Stellungswechsel, R=Rückzug oder HI=Ultrahohe Geschwindigkeit.

Der Feindstatus wird mit Bezug auf sein Widerstandsniveau angegeben. Name des Feindes: CAP gibt eine Kapitän an, CDT einen Kommandanten, ACE ein As der Luftwaffe, während ein anderer Buchstabe gefolgt von einer Ziffer für einen Soldaten einer bestimmten Waffengattung steht (z.B.: D120 steht für Soldat Nr. 120 der Degenwaffe).

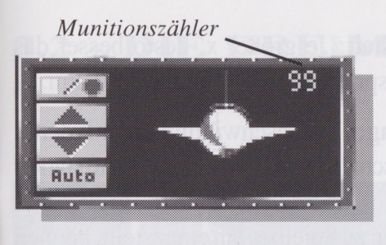
Wenn man Geschosse vom Typ IA benutz, dient der Bildschirm für die "Zielverriegelung" des anvisierten Flugobjekts. Dabei erscheinen automatisch die Anzeigen zu diesem Vorgang (siehe Absatz 3.3.2). Die Bildschirmzonen, wie zum Beispiel die Menüleiste, sind nur im Steuermodus aktiv.

e - Tumi-Flugmonitor

Dieser Bildschirm gibt in Echtzeit alle Informationen über die Bewaffnung und den Zustand des Tumi an. Der Monitor ist im Steuermodus greifbar, um eine Waffe zu wählen oder den Tumi-Status zu kontrollieren. Dazu benutzen Sie den Bildschirmknopf, mit dem die Anzeigen "Waffenwahl" und "Tumi-Status" geschaltet werden können.

Waffenwahl

Munitionszähler



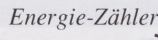
Auf dem Monitor erscheint die gewählte Waffe mit einem roten Munitionszähler, der die Kapazität der Waffe angibt. Sie können auf drei verschiedene Arten Waffen anwählen:

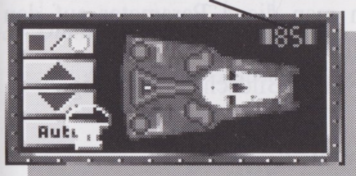
- im Steuermodus ermöglichen die Taste ▼ oder ▲ den Wechsel der aktivierten Waffe, falls bereits eine Waffe angezeigt wird.

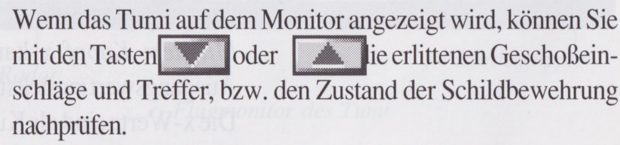
- im Flugmodus mit Hilfe des linken Mausknopfs.

- an der Tastatur: Funktionstasten F1 (Kanone), F2 (Geschosse), F3 (Torpedos), F4 (Bomben); F5 (Enterhaken). Siehe auch § 3.3.

Tumi-Status







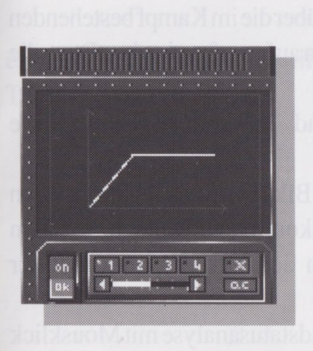
Wenn das Tumi auf dem Monitor angezeigt wird, können Sie mit den Tasten ▼ oder ▲ die erlittenen Geschoßeinschläge und Treffer, bzw. den Zustand der Schildbewehrung nachprüfen.

Die Bewehrungsenergie des Tumi wird in Blau rund um das Luftschiff angezeigt. Durch Feindeinwirkung entstandene Schäden werden als rote Zonen am Tumi angezeigt. Wenn die Trefferzahl fünf übersteigt bzw. der Energie-Zähler auf Null steht und die Bewehrung völlig zerstört ist, explodiert das Tumi.



Die Taste AUTO zeigt an vorausgegangene Ereignisse (Treffer, Änderung der Waffengattung, usw.) im Tumi-Betrieb.

f -Bordcomputer (Hauptfunktionen)



Im Steuermodus finden Sie den Bordcomputer rechts von Ihrem Pilotensitz (Sie müssen sich von der Pilotenposition nach rechts bewegen, indem Sie den Kursor zum rechten Bildschirmrand bewegen).

Wenn der Rechner eingeschaltet ist (mit ON/OFF-Taste), erhalten Sie Zugriff auf die folgenden Parameter:

Nr.1 Einstellung der Empfindlichkeit des Steuerknüppels: damit wird die Reaktion des Kursors auf die Mausbewegungen eingestellt. Je höher der Wert x, desto schneller die Kursorbewegung am Bildschirm.

Nr.2 Rotationswinkel des Flugschiffs. Je größer x, desto engere Kurven können geflogen weden.

Nr.3 Rotationsträgheit: Je größer x, desto besser das Kurvenverhalten und "spritziger" die Reaktion des Tumi.

Nr.4 Beschleunigung: Die Geschwindigkeit, mit der in einen höheren Gang geschaltet wird. Je größer x, desto stärker die Beschleunigung.

Diese Parameter werden zu Spielbeginn eingestellt, können aber nach Belieben angepaßt werden. Dazu den gewünschten Parameter anwählen, dann mit den "Bildschirmpfeilen" verändern.

Der Knopf AC erlaubt die Rückstellung auf die Ausgangsparameter.

Mit dem Knopf x kann man die 4 Parameter auf den Ausgangswert zurückstellen.

Die x-Werte sind als Kurven im Bildschirm angezeigt.

g - Fluggeschwindigkeitskontrolle des Tumi

Das Tumi kontrolliert automatisch die Fluggeschwindigkeit in Zusammenhang mit dem Parameter Geschwindigkeit des Bordrechners. Im Flugmodus ist es bisweilen angebracht, die Geschwindigkeit mit den Tasten + oder -, bzw. SHIFT/links oder TAB der Tastatur zu verändern.

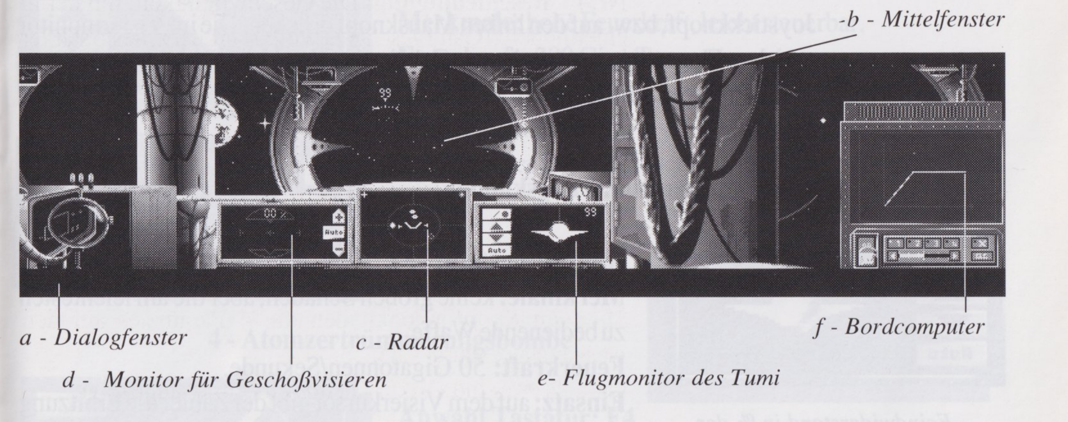
h - Karte des Schlachtfelds



Eine zweidimensionale Karte über die im Kampf bestehenden Positionen kann nach Belieben aufgerufen werden. Dazu die Funktionstaste F8 benutzen.

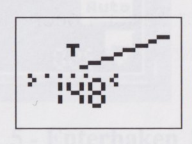
- Mit den Knöpfen [−] und [+] können Sie die Karte verkleinern oder vergrößern.
- Sie können die Karte auch am Bildschirm verschieben: wenn der Kursor am Kartenrand ankommt, verwandelt er sich in Pfeilform; drücken Sie dann den linken Mausknopf für Scrolling.
- Sie erhalten eine genaue Feindstatusanalyse mit Mousklick links des jeweils anvisierten Flugkörpers auf der Karte.

3.2 - DIE DREIMAST-WEHRTÜRME



a - Dialogfenster, siehe § 3.1 - b.

b - Mittelfenster und Kursor



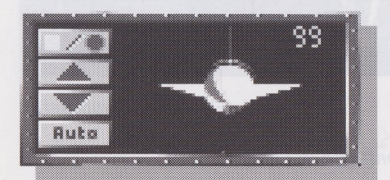
Wie im Tumi gibt dieses Fenster Sicht nach Außen. Man kann mit einem Kursor ein Feindobjekt anvisieren und - gleich bei welcher aktivierten Waffengattung - mit dem linken Mausknopf den Abschuß auslösen.
Der Kursor ist nur im Kampfmodus aktiv.

c, d, e, f - Radar, Visiermonitor, Flugmonitor und **Bordcomputer** funktionieren genau wie im Tumi.

3.3 - WAFFENGATTUNGEN

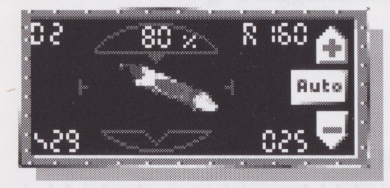
Für den Abschuß den Feind ins Zentrum des Mittelfensters bringen, dann auf den Joystickknopf, bzw. auf den linken Mausknopf drücken. Die im Visiermonitor und dem Flugmonitor erscheinende Zahl ist der Munitionszähler.
Jede Waffengattung hat spezifische Merkmale:

1 - Atomzertrümmerungskanone

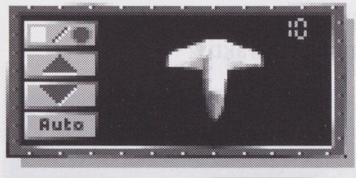


Feindwiderstand in % der Abwehrenergie

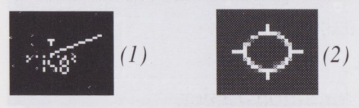
Anwahl Tastatur: F1
Merkmale: keine großen Schäden, aber die am leichtesten zu bedienende Waffe.
Feuerkraft: 50 Gigatonnen/Sekunde.
Einsatz: auf dem Visierkursor gibt der Zähler die Erhitzung jeder Kanone an. Die beste Wirkung ist bei 99 erreicht, aber wenn der Zähler die Temperatur 00 erreicht, funktioniert die Kanone nicht mehr. Dann müssen Sie abwarten, bis Sie genügend abgekühlt ist, um wieder schießen zu können.

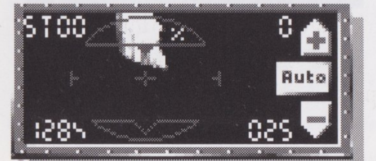


2 - Geschoss IA:

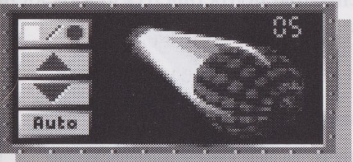


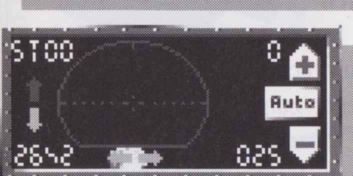
Anwahl Tastatur: F2
Merkmale: sichere Treffer, wenn es Ihnen gelingt, das Ziel lange genug zu "verriegeln".
Feuerkraft: 100 Giga T
Einsatz: Außer dem Visierkursor und dem Munitonszähler (1) ist auch ein Radarverriegelungs-Anzeiger (2) aktiv. Wählen Sie das Feindobjekt an, dann erscheint der Anzeiger im Fenster. Verfolgen Sie das Ziel solange, bis die "Verriegelung" erreicht ist. Ein Ziel ist damit definiert, wenn beide Teile des Visiermonitors übereinstimmen und der Zielkreis rot aufleuchtet. Dann das Geschoß auslösen, welches automatisch ins Ziel geführt wird.





3 - Der Neutronentorpedo





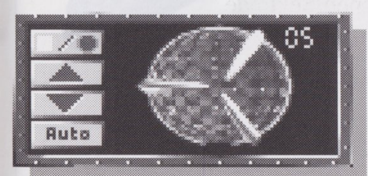
Anwahl Tastatur: F3

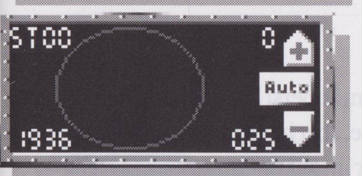
Merkmale: hohe Feuerkraft, leicht steuerbar.

Feuerkraft: 200 Giga T

Einsatz: Visierkursor mit Munitionszähler. Der Zielmonitor gibt Flugrichtungshinweise für bessere Zielgenauigkeit. Wenn die vier Pfeile aufleuchten, ist das Ziel präzise anvisiert.

4 - Atomzertrümmerungsbombe





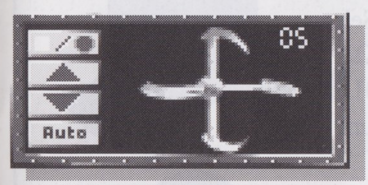
Anwahl Tastatur: F4

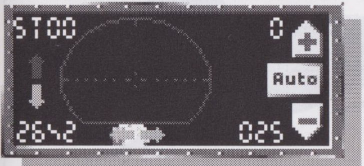
Merkmale: stärkste Waffe des Luftschiffs, schwer zu steuern. Im Tumi ist nur ein Exemplar vorhanden. Fähig, Schwarze Mikrolöcher zu generieren.

Feuerkraft: 2600 Giga T

Einsatz: Visierkursor mit Munitionszähler. Wirksam bei umfangreichen, langsamen Zielobjekten.

5 - Enterhaken





Anwahl Tastatur: F5

Merkmale: dient vor allem zum Kapern anderer Luftschiffe, ohne wirkliche Schäden anzurichten.

Feuerkraft: 0,0002 Giga T

Einsatz: Visierkursor mit Munitionszähler.

Der Zielmonitor gibt Flugrichtungshinweise, die Ihnen bessere Präzision beim Zielen erlauben. Wenn die vier Pfeile aufleuchten, ist das Ziel präzise anvisiert.

3.4 - DIE FEINDE

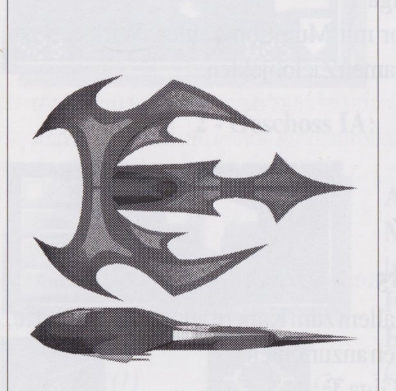
Jeder Feind kann je nach Temperament seines Piloten und der Kampfsituation anders reagieren. Dabei bestehen jedoch Gemeinsamkeiten bei allen Feindobjekten, deren Kenntnis im Kampf nützlich ist.



1 - Die Initiationsstatuen

Es handelt sich nicht um echte Feindobjekt, sondern eher zum Übungsziele.
Die Statuen sind nicht gewaffnet und können keinen Schaden am Tumi anrichten.

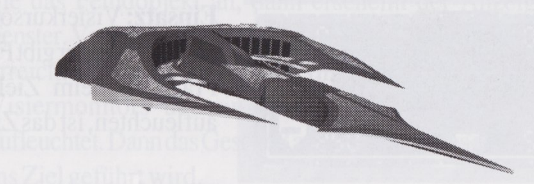


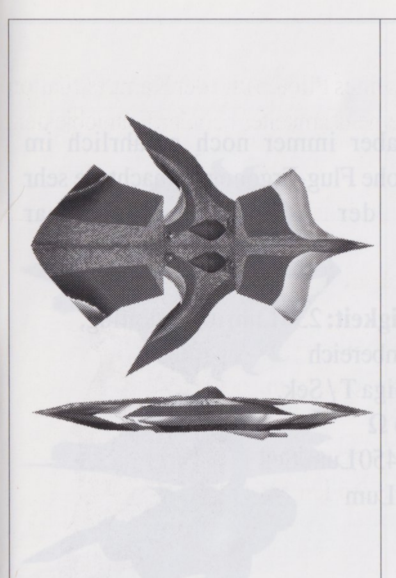


2 - Die Degen

Dabei handelt es sich um äußerst handliche Abfangjäger mit geringer Autonomie, aber hochentwickelten Waffen. Degen können sich nur im Raum fortbewegen.

Höchstgeschwindigkeit: 160 Lum
Feuerkraft: 50 Giga/Sek.
Widerstand: 250 Sp Ω
Flug-Ergonomie: 150 Lum/Sek
Autonomie: 1.400 Xlum

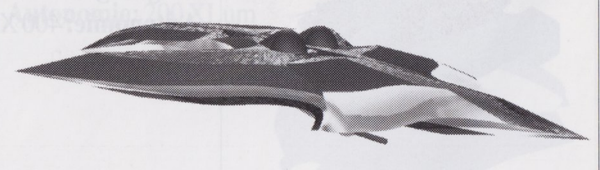


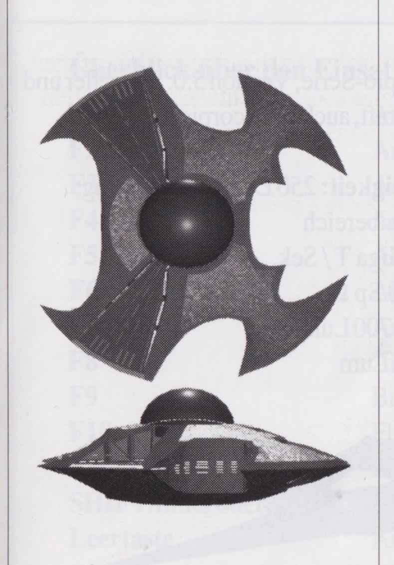


3 - Spinnengift-Degen (Arachnos)

Die jüngste und gefährlichste, da noch ergonomischere Degen-Version. Handicap: Arachnos kann nicht in die Atmosphäre eindringen.

Höchstgeschwindigkeit: 200 Lum
Feuerkraft: 100 Giga T / Sek.
Widerstand: 500 Sp Ω
Flug-Ergonomie: 300 Lum/Sek
Autonomie: 1.600 Xlum

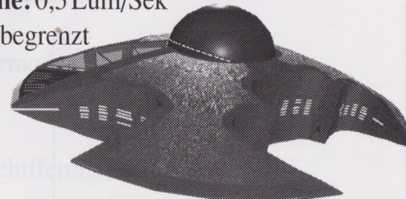


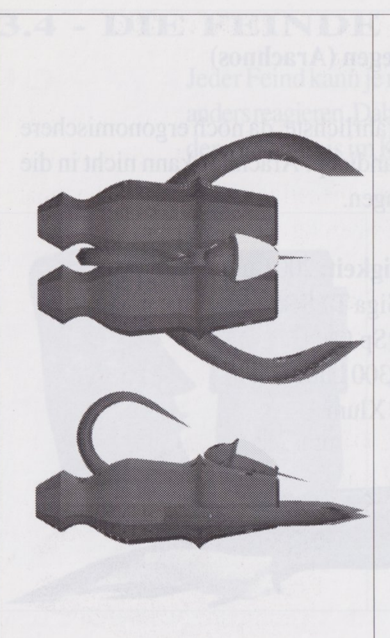


4 - Basisstation

Dies ist eine Landebasis für Jagdmaschinen. Außerdem dient sie als Grenzwache an der Alten Erde. Ihre Sicherheit wird von einem Bordgeschwader von Degen wahrgenommen.

Höchstgeschwindigkeit: 20 Lum
Feuerkraft: 25 Degen
Widerstand: 2.500 Sp Ω
Flug-Ergonomie: 0,5 Lum/Sek
Autonomie: unbegrenzt



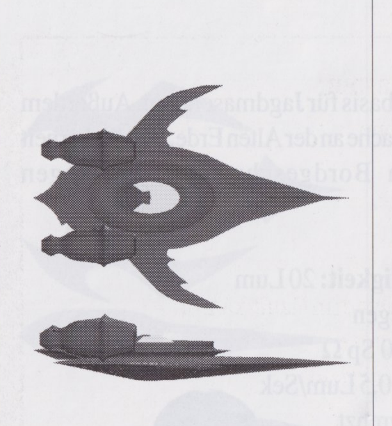


5 - Ironscorpios

Älteres Modell, aber immer noch gefährlich im Raumkampf: die hohe Flug-Ergonomie macht sie sehr flink. Auch in der Atmosphäre einsetzbar (Mischflugmodus).

Höchstgeschwindigkeit: 230 Lum im Raumflug, 0,3 Lum im Planetenbereich
Feuerkraft: 150 Giga T / Sek.
Widerstand: 750p Ω
Flug-Ergonomie: 450 Lum/Sek
Autonomie: 400 XLum

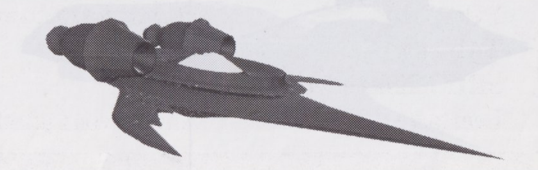


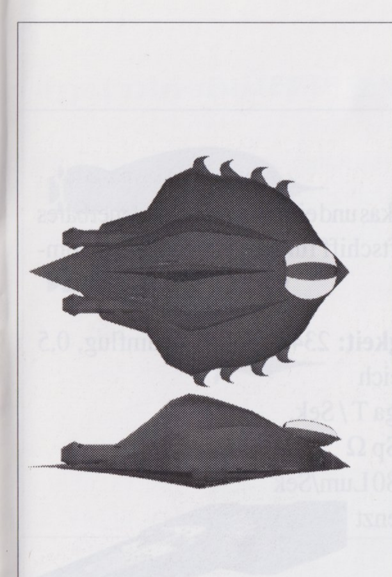


6 - Reaktoren

Luftschiff der Scorpio-Serie, Version 5.0. Schneller und mit höherer Feuerkraft, auch Ironscorpios.

Höchstgeschwindigkeit: 250 Lum im Raumflug; 0,5 Lum im Planetenbereich
Feuerkraft: 200 Giga T / Sek.
Widerstand: 1000 Sp Ω
Flug-Ergonomie: 700 Lum/Sek
Autonomie: 300 XLum





7 - Bomber

Taktische Bombardier-Luftschiffe; schwer zu steuern, aber hohe Widerstandskraft. Ebenfalls für Mischflugmodus geeignet, mit sehr hoher Feuerkraft. Bomber spielten eine große Rolle in der Eroberung der Alten Erde.

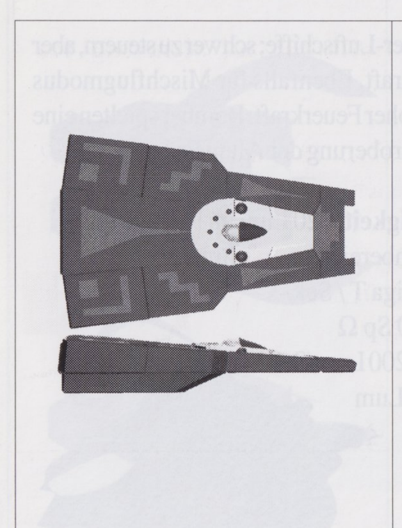
Höchstgeschwindigkeit: 120 Lum im Raumflug; 0,2 Lum im Planetenbereich
Feuerkraft: 300 Giga T / Sek.
Widerstand: 1.000 Sp Ω
Flug-Ergonomie: 200 Lum/Sek
Autonomie: 200 XLum



Überblick über den Einsatz von Funktionstasten:

F1	Anwahl der Atomkanone
F2	Anwahl Geschoß IA
F3	Anwahl Nukleartorpedo
F4	Anwahl Atombombe
F5	Anwahl Enterhaken
F6	Anwahl oberer Zielobjekte im Raumkampf
F7	Anwahl unterer Zielobjekte
F8	Aufruf der Karte (Schlachtfeld)
F9	Bremsklappe
F10	Flugmodus / Steuermodus
TAB oder +	Beschleunigen
SHIFT/links oder -	Bremsen
Leertaste	Anwahl von Luftschiffen als Ziel vor dem Tumi

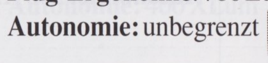
3.5 FREUNDFLOTTE

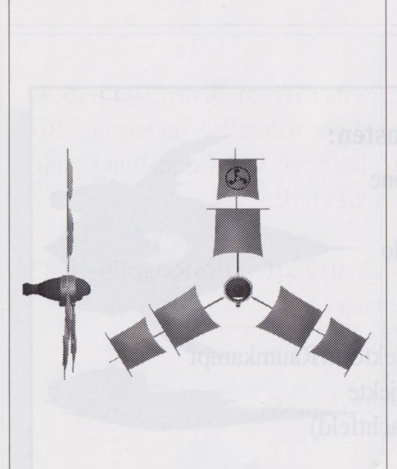


Das Tumi

Die Opferwaffe der Inkas und ein schnelles, gut steuerbares und gefährliches Luftschiff für Eldorado. Mit Stratom-Antrieb.

Höchstgeschwindigkeit: 234 Lum im Raumflug, 0,5 Lum im Planetenbereich
Feuerkraft: 254 Giga T / Sek.
Widerstand: 1200 Sp Ω
Flug-Ergonomie: 780 Lum/Sek
Autonomie: unbegrenzt

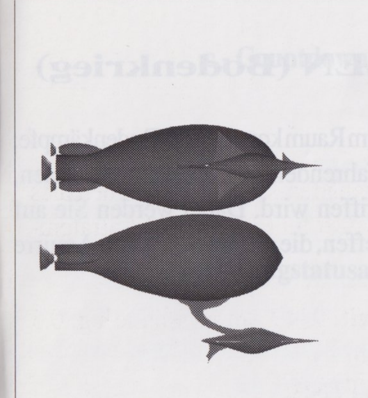




Dreimaster

Ein Luftschiff der Handelsflotte mit einer inzwischen veralteten Konzeption, aber sehr robust und pannensicher. Seine Energie erhält der Dreimaster aus Sonnensegeln, d.h. mit Photom-Antrieb. Neben den Abwehrtürmen verfügt er auch über eine Interventionsbeischiff.

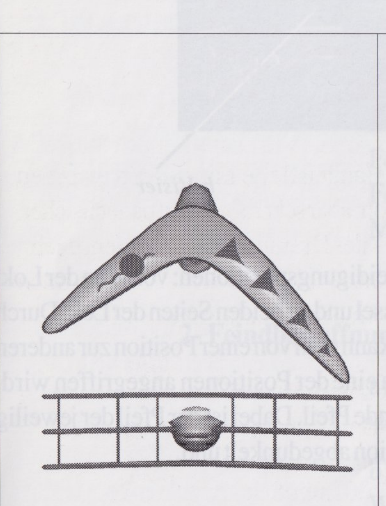
Höchstgeschwindigkeit: 234 Lum
Feuerkraft: 180 Giga T / Sek.
Widerstand: 843 Sp Ω
Flug-Ergonomie: 100 Lum/Sek
Autonomie: unbegrenzt



Interventionsbeischiff

Kleines Abfangs-Luftschiff zur Sicherung des Dreimasters.

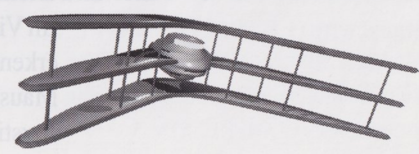
Höchstgeschwindigkeit: 180 Lum im Raumflug, 0,2 Lum im Planetenbereich
Feuerkraft: 150 Giga T / Sek.
Widerstand: 350 Sp Ω
Flug-Ergonomie: 300 Lum/Sek
Autonomie: 200 Xlum



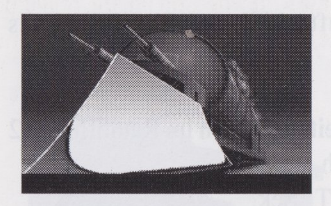
Der Bumerang

Legendäre Luftwaffe einer verschollenen Zivilisation, die bei der Eroberung der Alten Erde unterging. Bis heute sind seine Konzeption und Herstellung nicht erfolgreich rekonstruiert worden.

Höchstgeschwindigkeit: 220 Lum im Raumflug, 0,32 Lum im Planetenbereich
Feuerkraft: 200 Giga T / Sek.
Widerstand: 300 Sp Ω
Flug-Ergonomie: 180 Lum/Sek
Autonomie: 410 Xlum

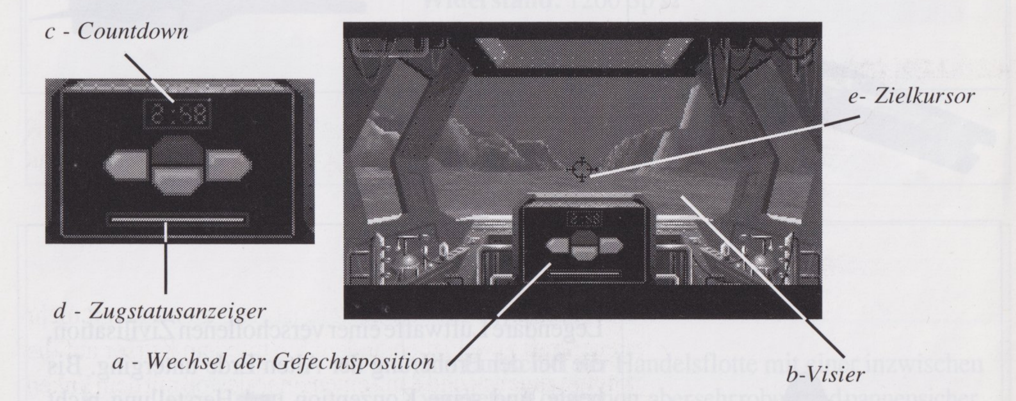


4 ANDERE KAMPFSEQUENZEN (Bodenkrieg)



Zu den Kampfsequenzen im Raum kommen die Bodenkämpfe, bei denen Sie u.a. einen fahrenden Zug verteidigen müssen, der aus der Luft angegriffen wird. Dabei werden Sie auf verschiedene Krieger treffen, die alle im Solde von Aguirre stehen.

4.1 DER ZUG



a - Wechsel der Gefechtsposition

Der Zug hat vier Verteidigungspositionen: vorne an der Lok, hinter dem Dampfkessel und zu beiden Seiten der Lok. Durch klicken auf die Pfeile kann man von einer Position zur anderen überwechseln. Wenn eine der Positionen angegriffen wird, blinkt der entsprechende Pfeil. Dabei ist der Pfeil der jeweilig eingenommene Position abgedunkelt und.

b - e - Visier und Zielkursor

Im Visier kann man herannahende Feinde in der Landschaft erkennen. Der Zielkursor verschiebt sich mit Joystick oder Maus, wobei mit dem linken Mausknopf oder am Knopf des Joysticks geschossen werden kann.

c - Countdown

Im Kampf gibt der Zähler jeweils die Zeit an, die man noch hat, um den Zug in Sicherheit zu bringen (Halle, Tunnel, usw.).

D - Zugstatusanzeiger

Der Zähler gibt die verbleibende Widerstandsenergie in Prozent an. Der Zug kann bei Zählerstand Null nicht mehr benutzt werden.

4.2 NAHKAMPFWAFFEN

In den Abenteuersequenzen können Sie auf Infanterie von Aguirre treffen. Die Truppen haben sehr handliche Waffen mit geringer Feuerkraft, die sie mit großem Geschick einsetzen.

1- Nahkampfmodus

Das einzige Mittel zur Abwehr ist schneller und mit mehr Feuerkraft zu schießen, indem Sie mit dem Kursor auf die Feinde zugehen und dann einen Energiestoß mit dem linken Mausknopf auslösen.

2- Feindbewaffnung und Truppengattungen

a) Die Konquistadoren haben kleine Degen, die Sie versteckt bei sich tragen.

b) Die Samurais sind mit Shuri-ken bewaffnet, einer Art Wurfstern mit sehr scharfen Klingen.

IV - INSTALLATION

1- INSTALLATION AUF FESTPLATTEN VON IBM-KOMPATIBLEN COMPUTERN

Diskette 1 in Laufwerk A (oder B) einlegen, dann **A:INSTALL** bzw. **B:INSTALL** eingeben und bestätigen. Folgen Sie dann den am Bildschirm erscheinenden Anweisungen. Die Installationsprozedur gibt Ihnen die Wahl zwischen Festplatte C, D, E...usw., falls mehrere Festplatten vorhanden sind; das Dateienverzeichnis COKTEL\INCA2 wird dagegen automatisch erstellt.
Nach Ende der Installation können Sie nun jedesmal vom Dateienverzeichnis COKTEL aus in das Spiel einsteigen, indem Sie **CD COKTEL\INCA2** eingeben und bestätigen, dann **INCA2**.

2 - IBM PC - CD-ROM (laut MPC Norm)

INCA2 in das CD-ROM-Laufwerk einlegen.
Auf dem Dateienpfad für den Zugriff auf CD-ROM (zum Beispiel "D:"), **INSTALL** eintippen und dann den Bildschirmanweisungen folgen. Nach der Installation können Sie das Spiel erneut starten, indem Sie sich auf den Dateienpfad des Verzeichnisses COKTEL begeben: dafür **CD COKTEL\INCA2**, eingeben dann **INCA2.**

Speichern:

Geschieht automatisch in einem Dateienverzeichnis INCA2\SAVE. Damit können Sie INCA2 löschen (etwa um Platz auf der Festplatte zu bekommen), aber gespeicherte Spielphasen beibehalten.

HINWEISE :

A/ Wenn Sie die Konfiguration der Soundkarte Ihres Rechners ändern möchten, gehen Sie zunächst in das Dateienverzeichnis COKTEL\INCA über, indem Sie **CD COKTEL\INCA2** eingeben, dann **SETUP,** und bestätigen. Ein Tabelle erlaubt Ihnen die Änderung der Konfiguration.

B/ WENN SIE NICHT GENUG RAM HABEN (was bei der Installation angezeigt wird):
1. Prüfen Sie bitte, ob Sie über ein Treiber-Programm für erweiterten Speicher vom Typ HIMEM verfügen.
2. Überprüfen, daß die damit erzielte Speichererweiterung nicht bereits von anderen Programmen benutzt wird (z.B.: SMARTDRIVE, PC-CACHE, u.ä.).

C/ Um die Möglichkeiten Ihres Computers besser zu nutzen, sollten Sie Ihre Festplatte entlasten und ordnen (z.B. mit dem Utility COMPRESS).

D/ Falls es Probleme mit der Tonwiedergabe gibt, überprüfen Sie die oben gemachten Angaben Punkt für Punkt; wenn bis dahin alles stimmt, können Sie die Konfiguration Ihrer Soundkarte (DMA-Kanal oder IRQ-Nummer) dann im Menü unter der Option "Fortgeschrittene Konfiguration" genau einstellen.
Bitte konsultieren Sie die Gebrauchsanleitung Ihrer Soundkarte, um die verschiedenen Tonquellen optimal zu mixen (z.B.: Musik: ADLIB, Stimme und Soundeffekte: SOUNDBLASTER oder andere, sowie gegebenenfalls Musik in HiFi-Qualität für CD-ROM).

3 - MACINTOSH - FESTPLATTE UND CD-ROM

Installieren :

Legen Sie die Diskette 1 oder die CD ins Laufwerk. Am Bildschirm erscheint eine Ikone **INSTALL**. Machen Sie einen Doppelklick darauf: dann erscheint eine Meldung, die Ihnen erlaubt, die Tonqualität des Programms zu verbessern: "Möchten Sie die Version 3.0 des Ton-Treiberprogramm installieren?".

- Wenn Sie mit **NEIN** antworten, läuft die Installation normal, und nach den Anweisungen am Bildschirm ab, an dem Sie auch aufgefordert werden, folgende Frage zu beantworten : "Möchten Sie INCA2 vom Schreibtisch aus starten?".
- Wenn Sie mit **JA** antworten, wird des Spiel installiert. Antworten Sie auf die Frage: "Möchten Sie INCA2 vom Schreibtisch aus starten ?". Dann erscheint eine neue Meldung : "Sie haben den Ton-Treiber 3.0 installiert. Zu seiner Inbetriebnahme genügt es, den Rechner erneut einzuschalten."

Bestätigen Sie die Antwort durch "**Neustart**".

Starten :

- Vom Schreitbtisch aus : Macintosh einschalten und Doppelklick auf die Ikone **INCA2** ausführen.
- Vom Ordner COKTEL aus : einschalten, Festplatte öffnen, dann den Ordner COKTEL, darin den Ordner INCA2 und dann Doppelklick auf die Ikone **INCA2**.

DURCHFÜHRUNG DES SCHUTZTESTS (gilt nicht für CD-ROM)

Sie erhalten mit dem Spiel ein Heft mit Farbrastern, in dem die Farben mit einem Buchstaben und einer Zahl gekennzeichnet sind. Der Schutztest wird auf einem Bildschirm absolviert, der drei Skalen und 8 farbige, numerierte Tasten zeigt. Ein "Kennwort" aus einem Buchstaben und drei Ziffern erscheint am Bildschirm, z.B. : "C127".
Mithilfe des Hefts die Farbe des diesen Koordinaten entsprechenden Kästchens suchen. Dann die der Farbe entsprechenden Zifferntasten drücken und bestätigen.





5, rue Jeanne Braconnier - 92366 MEUDON-LA-FORET - Cedex
Tél : (33.1) 46.30.99.57